LAMENTATIONS
of the
FLAME PRINCESS
ADVENTURES
GOING THROUGH FORBIDDEN OTHERWORLDS
ZZARCHOV KOWOLSKI

LAMENTATIONS
of the
FLAME PRINCESS
ADVENTURES

GOING THROUGH FORBIDDEN OTHERWORLDS

Words: *Zzarchov Kowolski*
Illustrations: *Scrap Princess*
Cover: *Yannick Bouchard*
Layout and Design: *Alex Mayo*
Cartography: *Dyson Logos*
Editing: *James Maliszewski*

Text © 2018 Zzarchov Kowolski
Issued Under Exclusive License

First Edition, First Printing 2018
Published by Lamentations of the Flame Princess
www.lotfp.com

Printed in United States
ISBN 978-952-7238-11-0 (Print) / 978-952-7238-12-7 (PDF)

Вступление

Это приключение – соединительное звено. Короткая прогулка до «точки входа» в новый сеттинг, в котором вы, возможно, не уверены, или же хотите ограничиться только мини-кампанией, проходящей в нём. Это приключение о связи между мирами. Предполагается, что ваши персонажи происходят из Раннего Нового времени, но вы можете довольно легко адаптировать модуль к своему собственному миру без особых усилий. Без каких-либо изменений вы можете использовать свой собственный мир, если вы сделаете Раннее Новое время местом назначения, которое вы хотите, чтобы ваши игроки исследовали (возможно, чтобы использовать в дальнейшем некоторые из других прекрасных приключений для Lamentations of the Flame Princess в вашей игре, проходящей в совершенно ином сеттинге).

Предыстория

Приключение разворачивается вокруг Луиджи Марино, священника-иезуита, который отделился от Общества Иисуса из-за убеждения, что оно мешает его важным изысканиям. Он углубился в изучение тайных и оккультных знаний, включая множество богохульных текстов. Благодаря его сотрудничеству с Инквизицией и своим связям с высокопоставленными чиновниками Святого Престола, которые считали, что цель может оправдать средства, он избежал негативной реакции, которая обычно сопровождает подобные интересы.

Луиджи считал, что за пределами Земли существует множество разных миров, каждый из которых также населен расами людей, которым необходимо услышать слово Божье. Его всё более маниакальный план по достижению этих миров включал в себя фрагменты заклинания, полученные с горящего колеса, упавшего с небес, когда океаны поглотили Атлантиду. Он говорил о паутине под нашей реальностью, которую древняя раса богов построила для путешествий между мирами. Эта сеть была негостеприимна для реальности и наводнена ужасами. Так Луиджи рационализирует истории язычников, описывающие падших ангелов, строящих Пандемониум в аду.

Его план был прост, хоть и включал в себя использование могущественной магии. Сначала открыть портал в «ад», внутри которого рабы построят крепость из камня и кирпича, после чего открыть из ада порталы в другие миры, чтобы можно было послать миссионеров. Финансирование было обеспечено, как и людские ресурсы. Каждую неделю от экспедиции поступали сведения о новых проблемах, но в течение первого года казалось, что усилия приносят плоды. В сообщениях указывалось, что, хотя людских жертв не избежать, операция будет стабильной при условии наличия большого количества людей и материалов. За последние две недели сообщений не поступало. Есть сильное подозрение, что что-то в конце концов пошло не так.

Природа измерения

Измерение имеет несколько иные законы физики, чем наш мир: не оно изначально враждебно для жизни с Земли, а наоборот. Наша вселенная токсична для него, и поэтому наши вторжения рассматриваются как инфекция. Мысль и сознание оказывают здесь сильное влияние. Телепатия ужасающе опасна, и даже сны сопряжены с большим риском. Существа, которым снятся сны, имеют тенденцию физически сливаться с другими находящимися поблизости спящими существами, а при помощи телепатии это происходит просто при совместном присутствии. Любой отдых или сон в этом измерении невероятно опасен. У любого, кто спит рядом с другим спящим существом, есть шанс 2 из 6 в бессознательном состоянии переместиться к нему и слиться в одно существо, как только они соприкоснутся (потребуется несколько часов для слияния, что обычно вызывает безумие). Нахождение в состоянии алкогольного опьянения снижает вероятность до 1 из 36. Страхи, тревоги и кошмары также взаимодействуют с «иммунной системой» измерения, на основе которых она создаёт ужасных существ, которые стремятся уничтожить любые инородные тела. Оживлённые объекты (живые предметы) будут сломаны (убиты), а затем заключены в поле, которое функционально подобно кисте. Кроме того, измерение негативно реагирует на огонь, кажется считая и его живым существом. Пламя периодически вспыхивает, создавая опасные проблемы с масляными фонарями и любыми фитилями. Эти связанные с огнём инциденты обрабатываются в основном посредством таблицы случайных столкновений, но если игроки придумывают какой-то план, требующий надёжного использования пламени, вы должны принять решение о какой-либо форме случайной неудачи, вероятность которой составляет от 1 из 6 до 5 из 6 в зависимости от того, сколько времени им нужно, чтобы пламя было надёжным.

Атмосфера приключения

Это приключение можно проходить с одним из двух основных настроений: черной комедией или поучительной историей. Как черная комедия, мрачный юмор исходит из всех «научных» предосторожностей, которые предпринял Луиджи. Он вложил деньги в серебряные пули, колдовские знаки на дверях, костюмы чумных докторов и святую воду. Все это до смешного бесполезно против внепространственной силы (это отражение того, что любая попытка использовать современные технологии в аналогичных усилиях столь же наивна и глупа). Если такие вещи, как святая вода, апотропейные знаки и распятия действительно эффективны против обитателей этого измерения в вашей игре, тогда это становится поучительным рассказом о человеке, ослеплённом гордыней. Становится историей о неправильной оценке риска, а не о нигилистической гибели.

Зацепки для приключения

Так или иначе, но любая зацепка должна в итоге приводить персонажей к следующему: у них должно быть специальное заклинание Знаки Силы, чтобы войти в адский комплекс. Различия лишь в том, какие знания и ресурсы им будут доступны изначально, а также какие дополнительные награды им могут быть обещаны.

Инквизиция готова закрыть глаза на проступок: Если один из персонажей (особенно жрец или маг) вступил в конфликт с инквизицией, это может быть его шансом избежать сожжения на костре. Инквизиция готова простить и забыть прошлые прегрешения, если партия сможет выполнить то, что считается самоубийственной миссией. Войдите в ад, выясните, что произошло, и либо восстановите контроль над объектом, либо уничтожьте все пути в наш мир изнутри, прежде чем вернуться. Инквизиция отправляет с партией трёх сопровождающих: двух солдат и священника с определённой магической подготовкой. У всех троих есть костюмы чумного доктора, которые они наденут перед тем, как отправиться в комплекс. Они не предлагают партии ни такого снаряжения, ни какой-либо награды, кроме амнистии. Если они не обязаны кому-то в группе, они с радостью воспользуются любой удобной возможностью, чтобы сбежать, оставив персонажей умирать (если это не ставит под угрозу основную миссию).

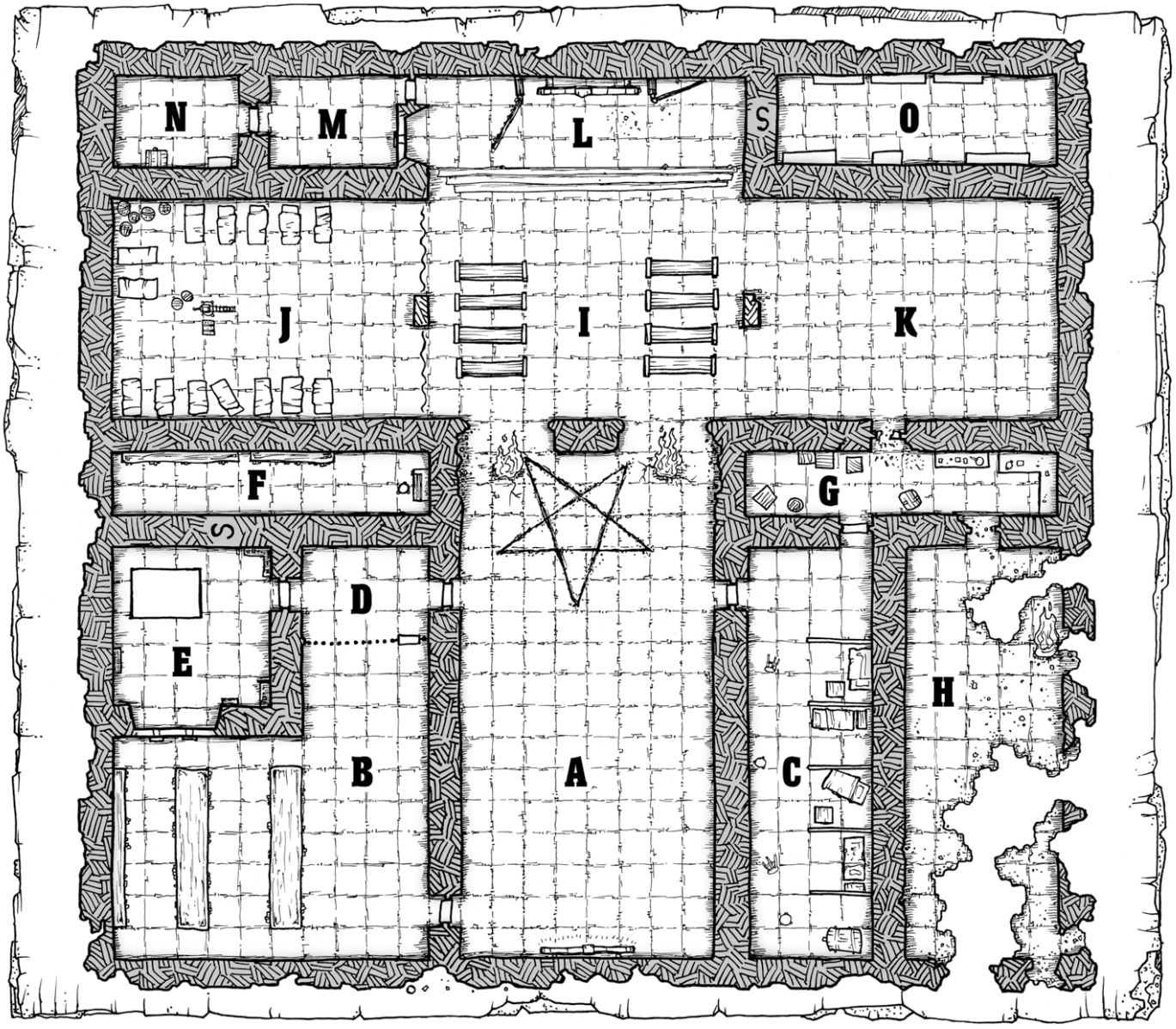
Безумец хранит подлинный магический свиток: Бедный старый безумец Морис. Он бродит по улицам, заявляя, что он солдат-иезуит из секретной экспедиции в ад. Он говорит, что они напортачили, и ворота остались открытыми. У него есть свиток, позволяющий кому-то вернуться, но он отказывается сделать это сам. Он продаст свиток за бутылку вина. Эта зацепка идеальна, если у партии нет реальной причины отправляться в это приключение. Возможно, вы захотите сделать это более тонко – в конце концов, какова вероятность, что клочок бумаги, который таскает с собой сумасшедший, действительно магический свиток, а не просто грубый рисунок члена. Как бы то ни было, за дешёвую бутылку вина персонажи получают магический свиток (Знаки Силы) и какую-то безумную тарабарщину от местного чудака.

Расследование путешествий в другие миры указывает на то, что Луиджи опережает вас: если группа уже исследует возможность путешествия в другие миры, это становится довольно легко. Куда бы они ни пошли, есть ссылки на кого-то (Луиджи), побывавшего там раньше них. Если они пойдут в монастырь, чтобы посмотреть редкую книгу, настоятель может спросить, почему так много людей сейчас интересуются этой книгой. Если они исследуют древний курган, следы недавних раскопок предшествуют им. Горожане говорили о продаже припасов итальянскому священнику. Тогда было бы просто пройти по этой тропе к этому приключению. Может быть, они прибывают в родной город Луиджи и сталкиваются с Морисом, безумцем из предыдущей зацепки? Они также могли бы проникнуть в его арендованную комнату и найти необходимые им заметки в его столе. Персонажи получают небольшую книгу заклинаний, содержащую заклинание, открывающее портал, и некоторые работы Луиджи (в основном содержащие какие-то общие сведения и фоновую информацию). Хозяйка, у которой Луиджи снял комнату, отметит, что его не видели несколько недель, но заплатил он до конца года.

Церковь обращается к героям в час нужды: если у вас игровая группа *такого* типа, это подходящий вариант. Когда стало очевидно, что всё зашло слишком далеко, подробности были переданы по официальным каналам. Могущественный епископ в ужасе от высокомерия Луиджи и ищет группу достойных героев, чтобы возглавить миссию. Задание состоит в том, чтобы войти в комплекс и уничтожить все пути, ведущие в наш мир, сжечь все книги и артефакты, и вообще разрушить это место перед возвращением домой. Епископ может предоставить десять доверенных

людей (6 солдат, 4 священника), два магических свитка (один для входа и один для выхода), 6 бочек пороха и запасов на 2000 серебряных монет (любая неизрасходованная часть становится наградой за успех).

В древних руинах был замечен странный портал: это зацепка, которую вы можете использовать, если хотите, чтобы персонажи игроков прибыли из своего странного мира и попали на Землю Раннего Нового времени. Конкистадоры вышли из портала и были отброшены могущественным волшебником, роботом или кем-то еще, более подходящим для вашего сеттинга. У одного из мёртвых священников, сопровождавших конкистадоров, обнаружился магический свиток, содержащий заклинание Знаки Силы.



Вход в комплекс

Чтобы войти в комплекс, группа должна сотворить заклинание первого уровня «Знаки Силы» с правильной руной. Это позволит им открыть односторонний портал в главный зал (локация A). Если группа из мира назначения, они прибудут в зону L.

Детали, общие для всего комплекса

Стены: красный кирпич, облицованный белой штукатуркой с большими трещинами и вкраплениями открытого кирпича.

Потолок: сводчатый, из красного кирпича с остатками белой штукатурки, всё еще прилипшей к частям.

Пол: Пол также кирпичный, в каждом кирпиче есть большой железный гвоздь. Паутина проводов соединяет все гвозди в сетку. Провода и гвозди прилегают вплотную к полу.

Двери: Двери из прочной рябины с механическими замками. Они плотно входят в стальные

дверные коробки с высокими порогами, на которые нанесены апотропейные (оберегающие от зла) знаки. Края покрыты густой смазкой, чтобы обеспечить герметичность. Двери подвешены под небольшим углом, поэтому они естественным образом захлопываются. Изначально все двери закрыты, если отдельно не указано иное.

Окружение: слабый запах серы и звук колеблющегося пламени (из A и H), которое также производит мерцающий красный свет.

A) Это главный зал. К «югу» – каменные лунные врата у стены. На краеугольном камне врат начертана руна «дом». В «северном» конце зала по сторонам от пентаграммы из засохшей крови горят два огня. На самом деле огни – это сферы энергии, которые превращают кирпичный пол, в котором они находятся, в потоки пламени и радиации. Они были выпущены через лунные врата в L во время «инцидента». Пентаграмма была нарисована единственным выжившим в припадке безумия. Энергетические шары создали трещины в полу, и демоны могут материализоваться здесь в результате случайной встречи.

Приблизившись к огням, вы обнаружите неестественный и опасный жар. Попытка пройти мимо них нанесет 5d6 повреждений. Прохождение через центр нанесет 8d10 урона. Имейте в виду, это всё-таки не ловушка; если персонажи не сделают прыжок с разбега, у них будет время отступить, прежде чем они получат урон.

Двери: *B (заперта), C, D*

B) Это библиотека, в которой визуально преобладают ряды книжных полок, доходящие почти до потолка. Полки забиты тяжёлыми фолиантами, которые прикреплены к полкам отрезками железной цепи с латунными замками. При успешной проверке открытия дверей силой (*имеется в виду Open Doors roll из LotFP*) полку можно опрокинуть, что может привести к тому, что кто-нибудь окажется под ней. Если падающая полка может удариться о другую полку, вероятность ее опрокидывания составляет 1 из 6. Если кто-то намеренно пытается опрокинуть обе полки, у второй полки шанс упасть будет такой же, как у первой (то есть успешная проверка открытия дверей тем, кто пытается уронить первую полку). Книги здесь имеют библиотечную ценность 2000 sp, и есть одна пустая книга заклинаний (100 sp), по ошибке попавшая к остальной коллекции.

Две бойницы, сейчас закрытые сдвигающимися железными заслонками, ведут в зону E. Крюк на стене удерживает патронташ с пистолетами, включая порох и 12 серебряных пуль в сумке.

Железные прутья отделяют B от D. Рядом две алебарды прислонены к стене на тот случай, если нужно будет ударить кого-то, пробравшегося в зону D.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫЖИВШИЙ прячется в этой комнате между полками, бормоча себе под нос и раскачиваясь взад-вперед. Библиотечный кот слился с его грудью, мышь слилась с его ногой, а несколько мух слились с его лицом. Он держит лом, но будет использовать любое оружие в своей комнате, если услышит, что кто-то находится в комплексе. Он попытается скрыться и будет атаковать только в случае обнаружения.

C) Это общая спальня. Ряд маленьких кроваток с кусачими шерстяными одеялами и деревянными торцевыми столиками, разделённые перегородками из деревянных реек. Несколько стульев на двух ножках разбросаны по полу рядом с тремя раздутыми телами, которые, как кажется на первый взгляд, корчатся. На самом деле трупы покрыты массами личинок, которые слились в один неподвижный рой. Бочонок с крепким ликёром с воронкой наверху припрятан в углу под табличкой на латыни, напоминающей людям никогда не позволять другу спать трезвым. Если

обыскать кровати и столики, можно найти следующие ценные вещи: серебряный медальон (25 sp), бутылку хорошего вина (10 sp), колоду карт с 232 медными монетами и несколькими долговыми расписками, небольшой мешочек с кофейными зёрнами (2 sp), трубка из слоновой кости с полным пакетиком табака (50 sp).

Двери: *A, G*

D) Эта область – зона для убийства, спроектированная таким образом, чтобы предотвратить попытки побега из лаборатории. Железные прутья отделяют эту область от библиотеки. Здесь нет места, чтобы укрыться от удара, если кто-нибудь, находясь в библиотеке, будет атаковать древковым оружием, просунутым между прутьями решётки. Костюм чумного доктора висит на крючках рядом с дверью в лабораторию. Подняв взгляд, можно увидеть две стеклянные бутылки со святой водой и две стеклянные бутылки с греческим огнём, свисающие с потолка, и все они могут быть легко разбиты алебардами.

Двери: *A, E, B (без механизма на этой стороне)*

E) Это лаборатория, которая может использоваться как операционная в чрезвычайных ситуациях. В центре комнаты стоит большой мраморный операционный стол, на котором в настоящее время находятся частично расчленённые останки стереотипного серого пришельца. Шкафы и полки по всей комнате заполнены химикатами, свечами и травами (оборудование для лабораторных изысканий, эквивалентное по стоимости 3500 sp). Если осмотреть операционный стол, то найдётся набор серебряных хирургических инструментов стоимостью 200 серебряных монет, разбросанный среди внутренностей. Расшатанный кирпич на «северной» стене можно нажать, чтобы открыть секретную дверь в секретную библиотеку (F). Бойницы для оружия расположены вдоль «южной» стены, что позволит любому в библиотеке стрелять в комнату (их нельзя открыть или закрыть из этой комнаты). У двери из лаборатории с этой стороны нет механизма. Если дверь закрылась, то свободно открыть её можно только из зоны убийства (D).

Двери: *D (без механизма на этой стороне), F (секретная!)*

F) Это секретная библиотека Луиджи. В ней находится несколько простых полок с кронштейнами, прикреплённых к «северной» стене, письменный стол и, конечно же, тело Луиджи и его медицинского ассистента с выбитыми мозгами рядом с парой пистолетов. Перед взаимным убийством (самоубийство было бы непростительно) они написали свою последнюю волю и завещания на нескольких бумагах и положили их в стол, где также находится дневник Луиджи. Учитывая безумную преамбулу о приближающейся смерти и нервный почерк, даже плохой фальсификатор может легко изменить их завещания, используя те же чернила, перо и дополнительную бумагу, которые есть в столе. У Луиджи действительно есть изрядное количество активов, перечисленных в его завещании (стабильные инвестиции на сумму 5000 sp). На теле Луиджи есть главный ключ, чтобы открыть все книги в библиотеке, и второй ключ, который открывает дверь в сокровищницу (N).

На полках находится книга заклинаний Луиджи, копия Книги Мормона с надписью «Здесь был Килрой» на первой странице, а также книга скандинавских рунных камней с различными отметками сходства между немного разными рисунками. Руна «Мидгард» очень похожа на руну «дом».

Двери: *E*

G) Это была кухня и кладовая. Здесь большое количество бочек и ящиков, в основном сломанных или разгрызенных. Четыре ДЕФОРМИРОВАННЫЕ СОБАКИ (до слияния это были 7 собак и несколько крыс) оказались заперты в комнате. Дверь склада (H) заколочена досками, которые закрывают прожжённую дыру. Прожжённое отверстие есть и в двери в восточное крыло (K). Угол отверстий будет указывать на ворота портала (L), позволяя сделать предположение, что что-то появилось оттуда и прожгло обе двери.

Большая часть еды и воды в комнате съедена собаками. Вокруг разбросано несколько небольших медных горшков и чайников, а также большое количество частично съеденных свечей. Есть столешница, которая, очевидно, использовалась для приготовления еды, на поверхности которой небрежно лежит декларация, содержащая сведения о вещах на складе. Из неё следует, что в зоне H находится большое количество кофе и табака, и что их закупочная стоимость составила 1250 sp.

Двери: *C, H (заколочены), K (зияющая дыра)*

H) Это помещение было складом, но в нём произошел серьёзный структурный сбой. Части стен и пола осыпаются. За ними – пульсирующее и смутно мерцающее сияние, которое человеческий разум не может постичь. Горящий радиоактивный огонь освещает комнату и показывает, что в ней всё ещё присутствует огромное количество дорогого сухогруза . В 14-и маленьких ящиках, разбросанных среди других более обыденных предметов (например, верёвка, парусина, пара лодок и т. д.), осталось товаров на сумму 940 sp (8 ящиков с кофе стоят 50 sp каждый, а 6 ящиков с табаком стоят 90 sp каждый).

В этой комнате есть прямой путь в само измерение, и оно постоянно будет создавать ДЕМОНОВ, реагируя на сомнения персонажей. Каждый раз, когда игроки говорят что-то, что не является прямым действием персонажа («Я беру самое дорогое» или «Я проверяю ловушки»), а вместо этого разговаривают, чтобы принять решение (например, «Я думаю, мы должны сначала вынести кофе» или «Эта комната действительно стоит таких усилий?»), демон будет появляться и агрессивно атаковать.

Нахождение в пределах нескольких футов от радиоактивного огня наносит 5d6 урона, а падение прямо в него нанесёт 8d10 урона.

Двери: *G (изначально заколочена досками, но сейчас, вероятно, уже открыта)*

I) Именно здесь проходили службы. Есть дюжина искалеченных тел, покрытых массой слившихся личинок. Трое из них «живые» и совершенно безумные (СЛИВШИЕСЯ С ЛИЧИНКАМИ). Если другим телам будет нанесён какой-либо урон или кто-то приблизится к этим троим, будучи раненым, то они, пошатываясь, направятся в атаку, готовые сожрать свою жертву. В противном случае они не будут подавать признаков жизни, даже если их переместить. Медные кольца, закреплённые в потолке, удерживают рваные куски ткани, которые когда-то были шторами и закрывали эту комнату от остальной части комплекса, за исключением перегородки, ведущей к D. Шторы по-прежнему закрывают комнату со стороны зоны J, хотя в ткани есть большая дыра, образовавшаяся в результате выстрела картечью из пушки. Тщательный осмотр выявит множество кусочков серебряных монет, в том числе застрявших в скамьях, что позволит предположить, что орудие в J было заряжено серебряными монетами. Здесь также есть лестница, ведущая на возвышение (L), на котором находятся лунные врата.

Двери: *широкий открытый проход в K, закрытый шторами проход в J, лестница в L*

J) Западное крыло заполнено койками и служило госпиталем, а также имело некоторую серьёзную огневую мощь (вертлюжное орудие, обычно устанавливаемое на военных судах) на случай прорыва территории. Вращающаяся пушка в настоящее время не заряжена, но есть две бочки с порохом и два ящика с боеприпасами. В верхнем ящике находятся большие твердые свинцовые шары, в нижнем ящике с боеприпасами – 250 серебряных монет, которые можно использовать как картечь. 12 тел с личинками по-прежнему цепляются за жизнь среди коек (СЛИВШИЕСЯ С ЛИЧИНКАМИ) и проснутся, если в это место попадёт свет или в комплексе возникнут громкие звуки (например, стрельба). У одного из них достаточно умственных способностей, чтобы перезарядить орудие. В углу стоит несколько плетёных корзин с бинтами, настойками и другими основными медицинскими принадлежностями.

Двери: *закрытый шторами проход в I*

K) Восточное крыло пусто, за исключением обугленного тела конкистадора, держащего фонарь с обугленными кусками ткани, всё ещё заправленными в него. Он пытался использовать стеклянный масляный фонарь в качестве коктейля Молотова, но взрыв произошёл раньше, чем нужно. Он мёртв. У него всё ещё есть серебряное распятие на шее стоимостью 25 sp и рапира, которой можно пользоваться.

Двери: *G (зияющая дыра), открытый проход в I.*

M) Это был пост охраны. Здесь есть бойница с заслонкой, которая открывается только изнутри и позволяет обстреливать зону L. В комнате вполне здоровый СТОРОЖЕВОЙ ПЁС, почти съеденные останки стражника, двуногий табурет, пять аркебуз и скомканный на полу костюм чумного доктора, на котором, очевидно, спала собака. Стражник скончался ещё в самом начале «инцидента».

Двери: *L, N*

N) Это сокровищница. В ней находятся сундук с 520 sp, серебряная монстранция (стоимостью 100 sp), вино для причастия, неосвящённый хлеб и небольшой шкаф с контрактами на услуги конкистадоров на территории. В шкафу также есть 4 футляра для свитков, в каждом из которых находится магический свиток «Знаки Силы».

Двери: *M*

L) Это отправная точка. К «северу» - каменные лунные врата у стены. На краеугольном камне врат начертан жёлтый знак, и они ведут в Каркозу (*Carcosa – кроме прочего, название сеттинга для LotFP*). Замените жёлтый знак другой руной, если хотите, чтобы они вели в какое-либо другое место, более подходящее для вашей игры. Есть пара деревянных створок, окованных железом, которыми можно было бы прикрыть лунные врата, но они сломаны. В воротах прожжены три дыры, указывающие на главный зал и склад. В «восточной» стене есть расшатанный кирпич, который можно вынуть, чтобы добраться до защёлки, открывающей потайную дверь в зону O. Оружейная бойница позволяет посту охраны (M) обстреливать это место. Перед скамьями в I есть кафедра для священника, а рядом с ним – лестница, ведущая на четыре фута вниз на главный уровень.

Двери: *M, O (секретная!), лестница в I*

O) Здесь хранятся секретные артефакты, извлечённые из далеких миров, ожидающие дальнейшего изучения. Текущий инвентарь выглядит следующим образом: механическая рука промышленного робота из Каркозы, оружие советского космонавта (не заряжено), кольчужное бикини и пояс, украшенный языческими рунами, 7 ручных лазеров (по одному на каждый цвет радуги), древковое оружие со светящимся полумесяцем на конце длинной рукояти. Каждый предмет (или набор предметов) имеет бумажную бирку с кратким описанием (металлическая рука, оружие, доспехи, цветные глаза, пика), а также здесь есть оторванная бумажная бирка, затерявшаяся в углу, которую можно найти только при тщательном поиске, и на которой можно прочесть: «еретический текст?».

Двери: *L*

Каждый ход или каждый раз, когда группа совершает особенно громкое или очевидное действие (например, стреляет из ружей), делайте бросок по таблице случайных столкновений.

Таблица столкновений Бросьте 2d6. Используйте меньшее число как результат:

1	Громкий шум, подобный статике на неработающем канале, пронизывает комплекс на полсекунды. +1 при следующей проверке случайного столкновения.
2	Все источники огня интенсивно разгораются, фонари взрываются, нанося 2d6 урона.
3	Единственный выживший баррикадируется в библиотеке или устанавливает там ловушку для партии.
4	Демон появляется из зоны A и охотится на партию.
5	Слившиеся с личинками люди из зоны J вооружаются, либо начинают охотится на персонажей игроков, если они уже вооружены.
6	Высший демон появляется из H и вскоре прорывается через дверь (убивая всех собак, оставшихся в G) с миссией по охоте на группу.
7	Вся конструкция трясется от слабого землетрясения. Предметы, оставленные без присмотра, разбрасывает повсюду, и любое выполняемое в этот момент сложное действие терпит полную неудачу. Бросьте 1d6, чтобы сразу же получить дополнительное столкновение.

Приложение

Монстры

Единственный выживший

Это последний выживший в комплексе, наполовину сумасшедший. Это невысокий португальский конкистадор с короткой стрижкой и длинными усами. Его рубашка разорвана, и рыжий кот-мышелов из библиотеки задней и правой частью тела слился с его грудью. Его передняя лапа всё ещё может царапать, а голова издавать звуки. Похожим образом мышь впилась головой в его лодыжку, а несколько мух, приземлившихся на его лицо, слились с его щеками и носом, вибрируя своими крыльями, когда он злится. Он по-прежнему носит шлем и вооружён ломом (однако у него есть доступ к пистолету и алебардам в библиотеке).

Броня 12, Скорость 90', Воин 3-го уровня, 17hp, урон ломом 1d4 (может вооружиться другим оружием), Мораль 4.

Слившиеся с личинками

Люди – существа необычайно выносливые. Тем, кто был смертельно ранен и выведен из строя, может потребоваться некоторое время, чтобы действительно умереть. Личинки часто успевают вылупиться и начать есть некротическую плоть. Ужасающая опасность сновидений в этом тёмном измерении объединила целые рои личинок с умирающими конкистадорами. Это разрушило их разум, но дало им время исцелиться при поддержке личинок. Они похожи на животных, но у них осталась мышечная память, чтобы достаточно эффективно использовать человеческие орудия и оружие. Они до сих пор носят шлемы и части доспехов конкистадоров.

Броня 16, Скорость 50', 2 Кости Хитов, урон рапирой 1d8, Мораль 9.

Деформированные собаки

Собаки спят целой сворой, если их не держать отдельно. У одной из них три головы и десять ног, у другой вместо языка – визжащая крыса. Они голодны, отвратительны, напуганы и испытывают сильную боль. Это делает их очень агрессивными по отношению к любому, кто приближается к ним или быстро движется.

Броня 13, Скорость 50', 2 Кости Хитов, урон от укуса 1d6+1, Мораль 6.

Сторожевой пёс

Хорошо обученный пёс породы кане-корсо. Он подчиняется командам на латыни. У него не наблюдается никаких негативных последствий от того, что он оказался здесь в ловушке, хотя он достаточно проголодался, чтобы съесть мёртвого стражника в комнате (стражник умер в первые несколько минут «инцидента»). Если группа может командовать им на латыни, он будет подчиняться, иначе он нападёт на любого, кто войдёт в комнату, и громко залает, если они приблизятся к комнате (вызывая случайную встречу).

Броня 13, Скорость 120', 1 Кость Хитов, 8hp, урон от укуса 1d6, Мораль 6.

Демоны

Это иммунная система этого измерения, и они сформированы мыслями незваных гостей. Кошмары предыдущих обитателей комплекса имели ярко выраженный католический подтекст, поэтому демоны выглядят как будто они сошли с картин Иеронима Босха или как краснокожие горгульи. Используйте правила заклинания призыва, чтобы сгенерировать 10 существ с 3-мя Костями Хитов (HD) и используйте их в качестве демонов. Если у кого-либо из персонажей есть четкий набор страхов (пауки, христианские дьяволы и т. д.), подумайте о создании нескольких 3 HD демонов, согласующихся с его страхами, и используйте их всякий раз, когда соответствующий игрок запускает проверку случайного столкновения.

Высшие демоны

Это более могущественные проявления демонов. Для их создания вы можете использовать приведенные выше правила, но у высших демонов 7 HD. Либо можно воспользоваться книгой «Random Esoteric Creature Generator», если она у вас есть.

Заклинания

Знаки Силы
Magic-User уровень 1
Продолжительность: 1 раунд на уровень заклинателя
Дистанция: Касание

Это заклинание позволяет заклинателю отметить любую дверь, окно или аналогичный портал знаком своего мира. Если есть соответствующий символ, вырезанный на портале в «аду» (или в их мире, если они находятся в «аду»), они могут пройти через портал в другой мир. Если в целевом измерении есть несколько возможных точек выхода, портал откроется для одной случайным образом.

Сотворение Адской Пасти
Magic-User уровень 5
Продолжительность: 1 раунд на уровень заклинателя
Дистанция: Касание

Это заклинание позволяет заклинателю отметить землю знаком своего мира. Они либо телепортируются в «ад», либо, если они находятся в «аду», телепортируются в указанный мир. Это заклинание требуется, чтобы впервые открыть дверь в новый мир из ада.

Предметы

Дневник Луиджи Марино

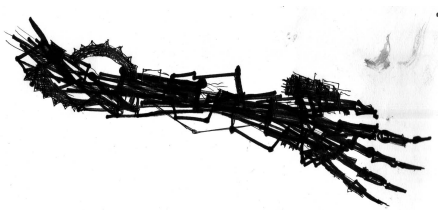
В этой книге подробно описаны операции комплекса, история его работы и перечислены все миры, в которые он отправил миссионеров. В этой книге будут перечислены любые символы миров, в которые вы хотите потенциально позволить игрокам путешествовать, с кратким описанием. Я предлагаю вам ограничиться четырьмя или пятью.

Гримуар Луиджи

Простая кожаная книга заклинаний с прикреплёнными католическими чётками. Она содержит как «Знаки Силы», так и «Сотворение Адской Пасти», а также три случайных заклинания для каждого уровня заклинаний от 1 до 4 и одно случайное заклинание 5-го уровня.

Рука робота

Этот артефакт представляет собой явно механическую гуманоидную руку с семью пальцами и двумя большими пальцами. У неё есть резервная копия ИИ, которая может случайно активироваться, если кто-то возится с устройством. Его режим по умолчанию настроен на убийство, пока он не перейдёт в режим энергосбережения (спящий). Если андроидам действительно снятся электрические овцы, то, когда ИИ перейдёт в спящий режим, рука может слиться с кем-то (или чем-то) в этом измерении. При активации рука будет пытаться задушить ближайшего к ней человека (спасбросок от Паралича, чтобы избежать смерти) в течение примерно 5 минут, после чего она перейдёт в спящий режим. После слияния у руки недостаточно энергии для того, чтобы продолжать её использовать. Но наличие ИИ позволяет человеку, слившемуся с рукой, бросить 4d6 и установить своё значение Интеллекта посередине между старым значением и результатом этого броска (округляя в меньшую сторону). Слияние также заставит его изменить таким же образом Харизму, но бросив 2d6. Это результат влияния логики холодной машины на его мозг. Психическое напряжение заставит его потерять 1d4-2 уровня (их можно набрать снова). Если в результате этого уровень человека становится ниже 0, то он впадает в кататонию.



Оружие космонавта

Артефакт заржавел, стыки покрыты голубым песком, он разряжен. Это оружие могло бы привести к некоторым интересным открытиям, если бы его передали оружейному мастеру, но это были бы те открытия, которые привели бы к незначительным улучшениям и потребовали бы нескольких десятилетий работы, чтобы претворить их в жизнь с текущими ограничениями металлургии и промышленными методами. Однако, этого достаточно, чтобы данный артефакт был весьма ценным (1000 sp).

Кольчужное бикини

Этот артефакт можно попытаться использовать в качестве брони, но главное, что связанный с ним пояс даёт магически улучшенную силу, равную силе человека на пике формы (18). Эта магия заразительна и распространится на находящихся поблизости существ. Животные (и люди) начнут рожать мутантов, которые будут расти быстрыми темпами, становясь вдвое или втрое больше по сравнению с обычными размерами, достигая зрелости в десять раз быстрее обычного. Как только эти стерильные существа-мутанты достигают зрелого возраста, они должны регулярно питаться себе подобными, чтобы оставаться в живых (по крайней мере, один раз в месяц). Чем дольше артефакт остаётся в регионе, тем более вероятно, что у существ навсегда изменится их репродуктивный процесс. Его эффекты медленно распространяются на мили в каждом направлении, но наиболее сильны вблизи артефакта. Как только репродуктивный процесс существа был изменён, изменение становится постоянным. Эта ядовитая и заразная магия не влияет на мир, в котором она возникла.

Цветные лазерные сферы

Это семь сфер, состоящих из двух вращающихся полусфер. Одно полушарие сплошного цвета (каждый шар имеет свой цвет радуги), а другое прозрачное. Две половины шара можно вращать, и есть два положения, которые вызывают слышимый щелчок и изменяют режим работы устройства. Один из режимов заставляет прозрачное полушарие излучать цветной свет при лёгком сжатии, имеющий интенсивность и фокусировку обычного фонаря, пока в сфере есть хоть сколько-то заряда. Другой режим – это режущий лазер, который стреляет из центра цветного полушария с мощностью, приблизительно равной мощности современной дрели, если он не направлен на отражающую поверхность или объект примерно того же цвета, что и его луч (против чего он бесполезен). Каждая сфера имеет заряд на 30 раундов работы, но после 2 раундов использования в качестве режущего лазера требуется 10 минут для медленного охлаждения. Если вы не дадите ему остыть, он с вероятностью 1 из 6 взорвётся (проверяется каждый раунд), нанося 1d4 урона за каждый оставшийся заряд тому, кто его держит. Невозможно определить в какой режим установлено устройство до его использования.

Посох с полумесяцем

Всё оружие сделано из лёгкого серебристого металла. Само древко является полым, что сильно снижает вес. Удары полумесяцем заставляют точку удара излучать слабое свечение в течение нескольких минут, и цель поражается, как если бы она была затронута светом полной луны. Прикосновение к древку предмета смахивает крупинки теплого искрящегося порошка (как блёстки), которые обладают сильным канцерогенным действием. Если при обращении с ним не используются надлежащие средства защиты (такие как перчатки и маска), владелец быстро начинает увядать и умирает в течение сезона. Незначительное обращение позволяет сделать спасбросок от Яда, а быстрое мытьё рук и задержка дыхания устранят риск.

GOING THROUGH FORBIDDEN OTHERWORLDS

ZZARCHOV KOWOLSKI

The eternal empire of Velzeal consisted of thirteen cities sheltered from their world's twin suns by the tall shadows of the surrounding Titanfang mountains. This civilization of a reptilian race was ruled by Emperor N'taka the wise.

The gentle Kingdom of the moon of Nibu was in the 15th year of peace with the neighbouring tribes of ice barbarians, its aerial hawk-knights flew only as messengers.

Within a month of each other both polities had been sacked by an army of Portuguese conquistadors. How they did that is the even more terrifying secret contained within...

Text © 2018 Zzarchov Kowolski
Issued Under Exclusive License

Printed in the United States
First Printing: 1000 copies

Published by
LAMENTATIONS of the FLAME PRINCESS
www.lotfp.com

LFP0051
Print 978-952-7238-11-0
PDF 978-952-7238-12-7

9 789527 238110